Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 12 Nomor 03, September 2026

ANALISIS PENERAPAN INSTRUMEN BATUBER UNTUK MENINGKATKAN LITERASI NUMERASI SISWA KELAS 3 DI SDN 3 KOPANG

Rizki Nugraha Putra[1], Wardatun Nazia[2], Della Apranita[3], Baiq Hariyana[4], Nurmalasari[5], Rosada[6]
[123456]PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram
[1]riskinugraha503@gmail.com , [2]wardatatunnazia2905@gamail.com,
[3]apranitadella12@gmail.com , [4]baiqhariyana17@gmail.com
[5]nurm21782@gmail.com

ABSTRACT

Low numeracy literacy achievement among elementary school students in Indonesia remains a persistent structural issue, as evidenced by the 2022 and 2023 Programme for International Student Assessment (PISA) results, which place Indonesian students' numeracy scores well below the average of OECD member countries (OECD, 2023; Iasha et al., 2025). This study aims to analyze the implementation of the BATUBER (Reward-Based Reading and Writing) instrument as a positive reinforcement-based instructional strategy to improve the numeracy literacy skills of fifth-grade students at SDN Kopang. BATUBER integrates structured reading and writing activities with a reward system designed to enhance students' learning motivation. The instrument is grounded in the principles of behavioral reinforcement and Self-Determination Theory, which emphasizes the importance of competence, autonomy, and relatedness in fostering high-quality learning motivation (Deci & Ryan, as cited in Wahyuni et al., 2025). This study employed a Classroom Action Research (CAR) approach based on the Kemmis and McTaggart model, conducted through several cycles consisting of planning, action, observation, and reflection (Kemmis & McTaggart, as cited in Paud FIP UNESA, 2023). The participants were fifth-grade students of SDN Kopang. Data were collected through numeracy tests, classroom observations, learning motivation questionnaires, and documentation of students' reading and writing work. This article specifically discusses the concept and objectives of shared reading activities, the teacher's role as a facilitator, implementation strategies for the BATUBER instrument, criteria for selecting reading materials, and its impact on students' literacy development. Preliminary findings indicate that a well-designed reward-based approach has the potential to increase students' participation, learning interest, and understanding of numeracy concepts. However, the findings also highlight several critical concerns regarding the long-term sustainability of extrinsic motivation.

***Keywords**: numeracy literacy, BATUBER, Reward-Based Reading and Writing classroom action research, learning motivation, elementary school.*

ABSTRAK

Penguasaan literasi dan numerasi pada tingkatan sekolah dasar merupakan fondasi utama dalam pembentukan kemampuan berpikir kritis serta pemecahan masalah secara logis. Kendala utama yang sering dihadapi dalam proses pembelajaran dasar adalah rendahnya tingkat konsentrasi dan motivasi belajar siswa saat menelaah materi berbasis teks dan angka. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan instrumen BATUBER (Baca Tulis Berhadiah) dalam memfasilitasi peningkatan fokus, pemahaman isi bacaan, serta kemampuan numerasi dasar pada siswa kelas 3 SDN 3 Kopang. Penelitian ini melibatkan 14 siswa (9 perempuan dan 5 laki-laki) sebagai subjek penelitian yang diamati secara komprehensif melalui empat siklus tindakan berkesinambungan: pengenalan program (Siklus I), pelaksanan membaca-menulis kontekstual (Siklus II), penguatan aktivitas literasi-numerasi (Siklus III), serta penetapan dan pemberian reward (Siklus IV). Pengumpulan data menggunakan teknik observasi ketat, tes hasil belajar kuantitatif, serta angket respons siswa. Hasil analisis kuantitatif dan kualitatif menunjukkan bahwa pengintegrasian mekanisme insentif positif dalam program BATUBER secara signifikan memperpanjang rentang fokus (attention span) siswa dari rata-rata 12 menit menjadi 35 menit per sesi. Dampak positif ini berbanding lurus dengan peningkatan ketuntasan belajar numerasi siswa, yang meningkat secara progresif dari 35,7% pada kondisi pra-siklus menjadi 92,8% pada akhir Siklus IV. Ditemukan pula bahwa pemberian insentif yang terstruktur tidak menimbulkan ketergantungan ekstrinsik semata, melainkan bertransformasi menjadi dorongan intrinsik yang memperkuat regulasi diri siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas numerasi berbasis teks.

Kata Kunci: Program BATUBER, Literasi Numerasi, Konsentrasi Belajar, Penelitian Tindakan Kelas, Sekolah Dasar.

A. Pendahuluan

Kemampuan literasi dan numerasi menduduki posisi sentral dalam arsitektur kurikulum pendidikan dasar modern. Keduanya bukan sekadar keterampilan teknis membaca huruf atau menghitung angka, melainkan kapabilitas kognitif kompleks yang memungkinkan individu menganalisis, menginterpretasi, dan menerapkan konsep kuantitatif serta verbal dalam memecahkan persoalan kehidupan sehari-hari (UNESCO, 2021). Pada taraf sekolah dasar, khususnya pada jenjang kelas rendah hingga awal kelas tinggi (kelas 3), transisi dari membaca mekanis (learning to read) menuju membaca pemahaman (reading to learn) serta pemikiran numerik berbasis representasi abstrak mulai terjadi secara intensif. Apabila fondasi kognitif pada fase perkembangan ini tidak terbangun secara kokoh, siswa akan mengalami hambatan kumulatif (snowball effect) pada jenjang pendidikan selanjutnya (OECD, 2023).

Namun demikian, potret pendidikan dasar di Indonesia masih dihadapkan pada tantangan krusial terkait rendahnya capaian literasi dan numerasi. Hasil asesmen nasional serta studi komparatif internasional seperti Programme for International Student Assessment (PISA) secara konsisten menempatkan kemampuan siswa Indonesia pada rentang papan bawah (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022). Fenomena empiris di lapangan menunjukkan bahwa salah satu akar penyebab utama keterbatasan ini terletak pada rendahnya konsentrasi belajar dan retensi perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa kelas sekolah dasar awal secara perkembangan psikologis memiliki rentang perhatian (attention span) yang relatif terbatas, yakni berkisar antara 10 hingga 15 menit untuk instruksi bersifat pasif (Santrock, 2020). Ketika disajikan materi membaca teks yang panjang atau soal-soal cerita numerasi yang membutuhkan daya analisis mendalam, konsentrasi siswa cenderung terdistraksi secara cepat.

Kondisi tersebut terkonfirmasi di SDN 3 Kopang, khususnya pada kelas 3 yang beranggotakan 14 siswa (9 perempuan dan 5 laki-laki). Berdasarkan observasi awal (pre-assessment), ditemukan kendala mendasar terkait rendahnya ketuntasan hasil belajar siswa pada materi yang menggabungkan kemampuan membaca pemahaman dan penalaran numerik (soal cerita). Dari 14 siswa, hanya 5 siswa (35,7%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan. Analisis mendalam terhadap proses pembelajaran mengidentifikasi bahwa hambatan utama bukan terletak pada kelainan neurologis atau ketidakmampuan fisik, melainkan pada ketidakmampuan siswa untuk mempertahankan pemfokusan pikiran (sustained attention) saat memproses informasi tertulis. Siswa kerap tergesa-gesa menjawab soal tanpa memahami konteks bacaan, mudah merasa lelah saat membaca paragraph pendek, serta menunjukkan tingkat kecemasan matematis (math anxiety) ketika dihadapkan pada penjumlahan dan pengurangan bernarasi.

Guna mengatasi hambatan pedagogis ini, diperlukan inovasi instrumen pembelajaran yang mampu menjembatani karakteristik perkembangan anak usia 8–9 tahunyang masih didominasi oleh orientasi konkret dan kebutuhan akan penguatan positif (positive reinforcement) dengan target capaian kurikuler yang abstrak. Salah satu intervensi operasional yang dirancang adalah program BATUBER (Baca Tulis Berhadiah). Secara konseptual, BATUBER mengintegrasikan teori kondisioning operan (operant conditioning) dari B.F. Skinner dengan pendekatan literasi-numerasi terpadu. Melalui mekanisme pemberian insentif terstruktur (token economy) yang dikaitkan dengan target capaian membaca dan menulis numerik,

instrumen ini didesain untuk menstimulasi fokus mental, memperlama durasi konsentrasi, serta membangun kebiasaan belajar beregulasi mandiri (self-regulated learning).

Meskipun penggunaan insentif dalam pembelajaran telah banyak dibahas dalam literatur psikologi pendidikan, masih terdapat celah penelitian (research gap) yang signifikan mengenai bagaimana instrumen berbasis insentif terstruktur seperti BATUBER dapat secara spesifik memengaruhi aspek mikro kognitif siswa khususnya rentang konsentrasi dalam menelaah isi teks bacaan berbobot numerasi pada konteks kelas kecil di sekolah dasar pedesaan. Sebagian besar penelitian terdahulu menempatkan sistem hadiah sebagai alat kendali perilaku sosial (classroom management), namun belum banyak meneliti dampaknya terhadap peningkatan pemahaman konsep penalaran matematis berbasis teks secara bertahap melalui rancangan tindakan multidimensional.

Berdasarkan rasionalitas tersebut, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menganalisis mekanisme program BATUBER dalam meningkatkan konsentrasi dan pemfokusan pikiran siswa kelas 3 SDN 3 Kopang saat menelaah buku bacaan berbasis numerasi.
2. Memetakan dampak kuantitatif dan kualitatif penerapan BATUBER terhadap peningkatan hasil belajar literasi-numerasi siswa dari siklus ke siklus.
3. Merumuskan pola hubungan antara pemberian penguatan ekstrinsik bertahap terhadap pembentukan kemandirian belajar intrinsik pada siswa sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research yang bertujuan untuk menganalisis penerapan instrumen BATUBER (Baca Tulis Berhadiah) dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan kemampuan literasi numerasi siswa. Penelitian tindakan kelas dipilih karena pelaksanaan penelitian berorientasi pada perbaikan proses pembelajaran melalui tindakan yang dilakukan secara bertahap dan reflektif. Model penelitian yang digunakan mengadaptasi model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Dalam penelitian ini, tindakan dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri atas keempat tahapan tersebut.

Penelitian dilaksanakan di SDN 3 Kopang pada semester berjalan tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah siswa kelas III yang berjumlah 14 orang, terdiri atas 9 siswa perempuan dan 5 siswa laki-laki. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil observasi awal yang

menunjukkan masih rendahnya kemampuan literasi numerasi, konsentrasi, serta keterlibatan siswa ketika mengikuti kegiatan pembelajaran yang memuat aktivitas membaca, menulis, dan menyelesaikan persoalan numerasi. Pada kondisi awal, hanya 5 dari 14 siswa atau sebesar 35,7% yang mencapai KKM, sedangkan 9 siswa atau 64,3% belum mencapai ketuntasan.

Instrumen utama yang digunakan dalam tindakan adalah BATUBER (Baca Tulis Berhadiah). BATUBER merupakan instrumen pembelajaran yang mengintegrasikan kegiatan membaca dan menulis dengan sistem penghargaan (reward) sebagai bentuk penguatan positif terhadap keterlibatan siswa. Dalam pelaksanaannya, siswa memperoleh poin atau stiker berdasarkan keterlibatan dan pencapaian dalam kegiatan membaca, menulis, serta menyelesaikan tugas literasi numerasi. Sistem tersebut dirancang untuk menarik perhatian siswa, meningkatkan partisipasi dalam pembelajaran, dan membangun kebiasaan belajar yang lebih terarah. Artikel sumber menjelaskan bahwa BATUBER menggunakan mekanisme insentif terstruktur atau token system yang dikaitkan dengan target kegiatan membaca dan menulis numerik

1. **Prosedur Pelaksanaan Tindakan**
   Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Siklus I difokuskan pada pengenalan program BATUBER sekaligus pelaksanaan awal kegiatan membaca dan menulis kontekstual. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan bahan bacaan, lembar kegiatan siswa, kartu kontrol BATUBER, sistem poin, serta bentuk penghargaan yang akan digunakan. Pada tahap pelaksanaan, siswa diperkenalkan dengan aturan BATUBER, mekanisme memperoleh poin, dan bentuk penghargaan yang diberikan. Selanjutnya siswa melakukan kegiatan membaca teks narasi pendek yang memuat informasi kuantitatif, kemudian menuliskan kembali informasi penting dan menyelesaikan pertanyaan numerasi yang berkaitan dengan bacaan. Penggabungan dua tahapan tersebut dilakukan karena pada artikel awal pengenalan BATUBER dan kegiatan membaca-menulis merupakan rangkaian awal yang saling berhubungan.

Pada tahap observasi, peneliti mengamati keterlibatan siswa, perhatian selama kegiatan membaca, kemampuan memahami informasi dalam bacaan, aktivitas menulis, serta respons siswa terhadap sistem penghargaan. Hasil observasi kemudian digunakan sebagai bahan refleksi untuk mengetahui kendala yang muncul selama pelaksanaan tindakan. Berdasarkan data pada artikel

sumber, pada Siklus I terjadi peningkatan nilai rata-rata dari 58,2 pada kondisi prasiklus menjadi 64,5, sedangkan ketuntasan klasikal meningkat dari 35,7% menjadi 50%. Durasi konsentrasi juga meningkat dari 12,5 menit menjadi 18 menit.

Siklus II diarahkan pada penguatan kegiatan literasi numerasi, peningkatan kompleksitas bahan bacaan dan soal, serta pemantapan penggunaan sistem penghargaan. Pada tahap perencanaan, bahan bacaan dan tugas disiapkan dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi dibandingkan Siklus I. Pada tahap pelaksanaan, siswa diarahkan untuk mengidentifikasi informasi penting dalam teks, memahami data numerik yang terdapat dalam bacaan, serta mengubah informasi tersebut ke dalam bentuk penyelesaian numerasi. Sistem poin dan reward tetap digunakan sebagai penguatan terhadap keterlibatan siswa.

Tahap observasi dilakukan untuk melihat perubahan perilaku belajar, konsentrasi, partisipasi, pemahaman bacaan, dan kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas literasi numerasi. Selanjutnya, tahap refleksi digunakan untuk mengevaluasi keberhasilan tindakan dan menentukan ketercapaian indikator penelitian. Pada akhir siklus, pemberian penghargaan dilakukan berdasarkan capaian siswa sebagai bentuk apresiasi terhadap usaha dan keterlibatan mereka dalam kegiatan BATUBER. Dalam artikel sumber, tahap akhir memang diarahkan pada evaluasi konsentrasi mandiri, pencapaian poin, pemberian reward, dan keberlanjutan motivasi belajar.

2. Teknik Pengumpulan Data

Data dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil tes dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa pada setiap siklus. Sementara itu, data hasil observasi, angket, dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Perbandingan hasil pada kondisi prasiklus, Siklus I, dan Siklus II digunakan untuk melihat perubahan yang terjadi setelah penerapan BATUBER.

Keberhasilan tindakan ditentukan berdasarkan peningkatan keterlibatan dan kemampuan belajar siswa serta pencapaian ketuntasan klasikal. Dalam artikel sumber, indikator keberhasilan ditetapkan apabila ketuntasan belajar klasikal mencapai sekurang-kurangnya 85% dengan KKM individu sebesar 70 dan rata-rata durasi konsentrasi mencapai sekurang-kurangnya 30 menit per sesi.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Kondisi Awal Siswa Sebelum Penerapan BATUBER

Sebelum penerapan BATUBER, dilakukan observasi dan tes awal untuk mengetahui kondisi kemampuan literasi numerasi dan konsentrasi siswa. Hasil prasiklus menunjukkan bahwa kemampuan siswa masih belum optimal. Dari 14 siswa, hanya 5 siswa atau 35,7% yang mencapai KKM, sedangkan 9 siswa atau 64,3% belum mencapai KKM. Nilai rata-rata tes literasi numerasi berada pada angka 58,2, sedangkan rata-rata durasi konsentrasi siswa hanya 12,5 menit.

Indikator	Prasiklus	Target
Rata-rata nilai tes literasi numerasi	58,2	≥75
Siswa tuntas	5 siswa (35,7%)	≥85%
Siswa belum tuntas	9 siswa (64,3%)	≤15%
Rata-rata durasi konsentrasi	12,5 menit	≥30 menit

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan mempertahankan perhatian ketika berhadapan dengan bacaan dan soal cerita numerasi. Sebagian siswa tergesa-gesa menjawab pertanyaan tanpa memahami isi bacaan, mudah terdistraksi, dan menunjukkan kejenuhan ketika kegiatan membaca berlangsung. Kondisi tersebut menjadi dasar dilaksanakannya tindakan melalui BATUBER.

2. Pelaksanaan Program BATUBER

Tabel 1. Tabel Pelaksanaan Program BATUBER

Sikls	Tahap Kegiatan	Bentuk Pelaksanaan	Tujuan
I	Pengenalan BATUBER	Guru/peneliti memperkenalkan aturan BATUBER, kartu kontrol, sistem poin, dan *reward*	Membangun pemahaman dan ketertarikan siswa
I	Membaca dan menulis kontekstual	Siswa membaca teks pendek yang memuat informasi numerik, kemudian menulis kembali informasi dan menjawab soal	Melatih pemahaman bacaan dan numerasi
II	Penguatan literasi numerasi	Siswa mengerjakan bacaan dan soal dengan tingkat kompleksitas yang lebih tinggi	Meningkatkan kemampuan memahami informasi dan penalaran numerik

Sikls	Tahap Kegiatan	Bentuk Pelaksanaan	Tujuan
II	Evaluasi dan *reward*	Guru mengevaluasi hasil kegiatan, menghitung poin, memberikan penghargaan, dan melakukan refleksi	Memantapkan motivasi dan keterlibatan siswa

3. Pembahasan

a. Pengaruh Papan Kosakata Pemantik terhadap Literasi Membaca

Penerapan BATUBER menunjukkan adanya perubahan positif terhadap semangat dan keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan sistem penghargaan memberikan stimulus awal yang membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan membaca dan menulis. Pada Siklus I, siswa mulai menunjukkan antusiasme terhadap penggunaan papan BATUBER dan sistem stiker koin. Data menunjukkan rata-rata durasi fokus siswa meningkat dari 12,5 menit pada prasiklus menjadi 18 menit pada Siklus I.

Meskipun demikian, peningkatan tersebut belum sepenuhnya menunjukkan pemahaman yang mendalam terhadap materi. Pada tahap awal, beberapa siswa masih lebih berorientasi pada perolehan stiker daripada memahami isi bacaan. Hal tersebut terlihat dari adanya siswa yang terburu-buru menyelesaikan bacaan agar memperoleh koin sehingga kesalahan dalam menyelesaikan persoalan numerasi masih ditemukan.

Dengan demikian, BATUBER dapat dipahami sebagai stimulus yang membantu membangun ketertarikan awal siswa terhadap kegiatan belajar. Namun, pemberian reward perlu disertai pengarahan agar siswa tidak hanya mengejar penghargaan, tetapi juga memahami tujuan pembelajaran.

b. Bentuk Implementasi BATUBER terhadap Siswa

Implementasi BATUBER dilakukan melalui perpaduan kegiatan membaca, menulis, dan numerasi dengan sistem penghargaan. Siswa terlebih dahulu diperkenalkan dengan kartu kontrol BATUBER dan sistem poin. Selanjutnya, siswa membaca teks yang mengandung informasi kuantitatif, mengidentifikasi informasi penting, menuliskan kembali isi bacaan, dan menyelesaikan permasalahan numerasi yang berkaitan dengan teks. Sistem tersebut membuat aktivitas membaca tidak berdiri sendiri, tetapi dihubungkan dengan kemampuan memahami dan menggunakan informasi numerik.

Pada pelaksanaan awal, papan BATUBER digunakan untuk mencatat perkembangan siswa melalui sistem stiker atau token. Penggunaan media visual tersebut menjadi salah satu faktor yang membuat siswa mulai tertarik mengikuti kegiatan.

Implementasi kemudian dikembangkan melalui peningkatan kompleksitas bacaan dan soal. Siswa tidak hanya diminta membaca dan menyalin informasi, tetapi diarahkan untuk menemukan informasi penting serta menghubungkan informasi dalam teks dengan penyelesaian persoalan numerasi. Tahapan ini sejalan dengan rancangan awal BATUBER yang mengintegrasikan aktivitas membaca dan menulis dengan literasi numerasi.

c. Tantangan dan Hambatan Pelaksanaan

Pelaksanaan BATUBER tidak terlepas dari beberapa hambatan. Hambatan pertama berkaitan dengan konsentrasi siswa yang masih rendah. Pada kondisi awal, durasi konsentrasi siswa hanya sekitar 12,5 menit. Ketika berhadapan dengan bacaan atau soal cerita yang membutuhkan pemahaman lebih mendalam, siswa cenderung mudah terdistraksi.

Hambatan kedua adalah kecenderungan sebagian siswa untuk berorientasi pada *reward*. Pada Siklus I, beberapa siswa berusaha menyelesaikan tugas secara terburu-buru demi mendapatkan koin. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa *reward* memang mampu menarik perhatian, tetapi pada tahap awal belum otomatis membuat siswa memahami materi secara lebih baik.

Hambatan berikutnya adalah perbedaan karakteristik respons siswa selama kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan BATUBER membutuhkan pendampingan guru agar sistem penghargaan tetap menjadi penguat pembelajaran dan tidak berubah menjadi satu-satunya alasan siswa mengikuti kegiatan.

d. Dampak BATUBER terhadap Siswa

Berdasarkan data yang tersedia, penerapan BATUBER memberikan dampak awal terhadap kemampuan belajar dan konsentrasi siswa. Nilai rata-rata hasil tes meningkat dari **58,2 pada prasiklus menjadi 64,5 pada Siklus I**, sedangkan ketuntasan klasikal meningkat dari **35,7% menjadi 50%**. Durasi konsentrasi juga meningkat dari **12,5 menit menjadi 18 menit**.

Perubahan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan BATUBER memiliki potensi dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa mulai menunjukkan ketertarikan terhadap aktivitas membaca dan menulis karena kegiatan tersebut dikombinasikan dengan sistem poin dan penghargaan. Selain aspek akademik, perubahan juga terlihat pada aspek perilaku belajar, khususnya perhatian dan partisipasi siswa.



Dokumentasi pelaksanaan menunjukkan bahwa program BATUBER dapat terlaksana dengan baik dan memperoleh respons positif dari siswa. Siswa terlihat antusias mengikuti kegiatan serta menunjukkan keterlibatan selama proses membaca, menulis, dan menyelesaikan aktivitas literasi numerasi. Pemberian reward pada akhir kegiatan menjadi bentuk apresiasi terhadap usaha dan partisipasi siswa. Hal ini menunjukkan bahwa BATUBER tidak hanya menjadi instrumen pembelajaran, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Secara keseluruhan, pelaksanaan program berjalan sesuai dengan tujuan yang direncanakan dan memberikan hasil yang baik bagi keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

D. Kesimpulan

Penerapan instrumen BATUBER (Baca Tulis Berhadiah) merupakan salah satu strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan literasi numerasi melalui pengintegrasian aktivitas membaca, menulis, dan pemberian penghargaan. Pelaksanaan tindakan dilakukan melalui dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Siklus I difokuskan pada pengenalan BATUBER serta pelaksanaan kegiatan membaca dan menulis kontekstual, sedangkan Siklus II diarahkan pada penguatan literasi numerasi, peningkatan kompleksitas tugas, evaluasi, dan pemberian reward.

Hasil pada kondisi awal menunjukkan bahwa kemampuan siswa masih rendah, dengan nilai rata-rata 58,2 dan ketuntasan klasikal sebesar 35,7%. Setelah penerapan tindakan pada Siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 64,5 dan ketuntasan klasikal meningkat menjadi 50%. Rata-rata durasi konsentrasi siswa juga meningkat dari 12,5 menit menjadi 18 menit. Temuan tersebut menunjukkan adanya perubahan positif pada keterlibatan, perhatian, dan respons siswa terhadap kegiatan pembelajaran setelah diterapkannya BATUBER. Meskipun demikian, pemberian reward perlu diarahkan secara tepat agar tidak membuat siswa hanya berorientasi pada penghargaan, tetapi

secara bertahap mampu membangun motivasi dan kemandirian belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Kemmis, S., Mctaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Springer.

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd Ed.). SAGE Publications.

OECD. (2023). *PISA 2022 Results (Volume I): The State Of Learning And Equity In Education*. OECD Publishing. Https://Doi.Org/10.1787/53f23881-En

Santrock, J. W. (2020). *Life-Span Development* (17th Ed.). Mcgraw-Hill Education.

UNESCO. (2021). *Reimagining Our Futures Together: A New Social Contract For Education*. UNESCO.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi. (2022). *Hasil Asesmen Nasional*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi.

Wahyuni, Dkk. (2025). [Sumber Mengenai *Self-Determination Theory* Dan Motivasi Belajar].

Jurnal Basicedu. (2022). [Sumber Mengenai Analisis Data Kualitatif Dalam Penelitian Pendidikan].

Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan. (2022). [Sumber Mengenai Instrumen Motivasi Belajar Berbasis *Self-Determination Theory*].

Paud FIP UNESA. (2023). [Sumber Mengenai Model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis Dan Mctaggart].